



ISSN:1306-3111

e-Journal of New World Sciences Academy
2011, Volume: 6, Number: 2, Article Number: 2C0034

VOCATIONAL EDUCATION

Received: November 2010

Accepted: February 2011

Series : 2C

ISSN : 1308-7355

© 2010 www.newwsa.com

Emine Koca¹

Fatma Koç²

Özlem Kaya³

Gazi University¹⁻²

Hitit University³

ekoca@gazi.edu.tr

Ankara-Turkey

KOSTÜM TASARIMCILARININ TASARIM SÜRECİNDE KARŞILAŞTIKLARI PROBLEMLER

ÖZET

Giyim sektöründe önemli bir yer tutan ve özel bir çalışma disiplini ve deneyimi gerektiren kostüm tasarımının tasarımcılar açısından değerlendirildiği ve yaşadıkları problemlerin belirlenmesinin amaçlandığı bu çalışmada; İstanbul ve Ankara Devlet Tiyatrosu ile üniversite ve özel sektörde çalışan kostüm tasarımcılarına, araştırmacılar tarafından geliştirilen anket formu uygulanmıştır. Elde edilen veriler Sosyal Bilimler İstatistik Paketi (Statistical Package For Social Sciences) kullanılarak analiz edilmiş, tablolar halinde sunulmuş yorumlanmış ve öneriler getirilmiştir. Araştırma sonuçlarına göre, kostüm tasarımcılarının müze ve kaynak araştırmalarında problem yaşamadıkları, kostüm kalıbı hazırlama, prova yapma ve malzeme temininde problemlerle karşılaştıkları tespit edilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Kostüm, Sahne Sanatları, Kostüm Tasarımı, Kostüm Tasarımcısı, Tasarım Problemleri

THE PROBLEMS OF COSTUME DESIGNERS AT DESIGN PROCESS

ABSTRACT

Costume design that holds a big place in textile-garment and requires a special working discipline and experience is discussed in this study, evaluating in terms of designers and aiming to determine to their problems and a questionnaire developed by researchers was applied to costume designers working with the Istanbul and Ankara State Theatre and also with university and the private sector. Obtained data have been analysed using Statistical Package For Social Sciences, interpreted, and suggestions were presented in the tables. According to results of the research, it is observed that costume designers are not encountering the problem in museum and literature research but they encountering the problem in pattern preparing, rehearsing and obtaining materials.

Keywords: Costume, Performing Arts, Costume Design, Costume Designer, Design Problems

1. GİRİŞ (INTRODUCTION)

Yer aldığı tüm sosyal organizasyonların, merkezinde olmayan ancak bütünü tamamlayan kostüm, bir karakterin temel doğasının, yaşadığı çevrenin ve çağın bir ifadesidir. Sahne sanatlarında kostüm ise, en belirgin ve gösterişli giysilerden çağdaş kıyafetlere kadar, her oyunun performansında ve hikâye anlatımında öncül rolü olan çok önemli bir araçtır. Ayrıca kostümler, zamanın ruhunu, bir dönemin egemen değerlerini, tutumlarını, tarihi ve siyasi olaylarını ve ekonomik koşullarını yansıtan maddi kültür değerleridir.

Kostümler, karakterlerin özgün özelliklerinden bağımsız olarak hazırlanan, çeşitli detay ve aksesuarlara zemin olarak hizmet eden, genel olarak karakterlerin buldukları durum, zaman ve mekânı yansıtan giysilerdir (Bicat, 2003). Bu nedenle kostüm tarihçileri giyim tarihini kültürünün gerçek bir yansıması olarak görürler. "Giyim kişinin günlük yaşamının en önemli unsurlarından biridir ve aynı zamanda bir dönemin kültürel kalıpları içine derin bir şekilde gömülmüş olan sosyal faaliyetlerin bir ifadesidir" (Horn & Gurel, 1981: 3). Sahne sanatları açısından değerlendirildiğinde kostümler, tüm tiyatral unsurlar gibi oyun içinde çoklu göstergesel yapı arz ederler ve oyunun herhangi bir noktasında, birden fazla anlam taşıyabilirler. Örneğin kostüm hem sosyoekonomik, hem psikolojik, hem de ahlaki karakteristikler taşır (Elam, 1980: 11). Tiyatronun en parlak çağlarında giysilerin, sadece görsel olarak değil, metnin çözülmesine de yardımcı olarak, düşünceleri, bilgileri ya da duyguları seyircilere iletme işlevini üstlenmesi, tarih boyunca tiyatro giysilerinin "anlam"a değin işlevi olan birer gösterge olduğunu vurgulamaktadır (Barthes, 1985: 23).

Sahne sanatlarında bir eserin sahnelenmesi grup çalışmalarıyla mümkün olmakta, oyun yazarının, dramaturgun, rejisörün, kostüm, dekor ve ışık tasarımcılarının, sanatçıların birlikte ve uyum içinde çalışmasıyla yapıt başarılı bir şekilde gösterime girmektedir (Nutku, 1983; Bicat, 2003). Metin, reji, oyunculuk, dekor, kostüm, ışık ve diğer tüm öğeler; oyunla iletilmek istenen düşüncenin ve bu düşünceyi aktarış biçiminin birer parçasıdır (Aybar, 2003: 68). Sahne tasarımının kendi içinde bir bütünlüğü olması ve dekor, kostüm ve ışık tasarımcılarının yönetmenin liderliğinde iş birliği içinde olmaları gerekmektedir. Dekor, tek başına teknik öğelerden ayrı bir şeymiş gibi düşünülemez. Dekorda kullanılacak renklerle, giysilerin renkleri, dekorun üslubuna uyacak eşyaları, yine dekorun getirdiği çizgiler ve renklerle ışığın verilmiş açıları ve renkleri birlikte ele alınmalıdır (Nutku, 1989: 275)

Tiyatrodaki çeşitli görsel unsurlar içinde en özel olanları kostümlerdir. Çünkü onları bizzat oyuncular taşırlar. Görsel olarak; oyuncu ve kostüm bir olarak algılanır ve onlar sahnede tek bir imaj olarak var olurlar (Wilson, 1976:358). Tiyatro kostümleri bir dönemin izlenimini yaratırlar. Tasarımcı hangi silüet unsurlarının ve hangi ayrıntıların çağdaş izleyicinin gözünde o dönemi hatırlatacağını bilerek kostüm üzerinde vurgulaması gerekir. O zaman seyirci karakteri doğru algılar (Ingham ve Covey, 1992: 51). Bu nedenle kostüm tasarımcısı sanat yaratmaya çalışan çok başlı yapının bir başı olarak, tüm yapı ekibinin fikirlerini paylaşması ve detaylı bir araştırma yapması gerektiğini kostüm tasarımında ilk kural olarak görmelidir.

Tüm giysilerde olduğu gibi kostümlerin de en önemli sorunu tasarımdır. Bu nedenle, kostüm tasarım sürecini organize edebilen, gereksinimlere uygun çözümler üretebilen, bilimsel araştırmalara dayalı ve estetik değerlere sahip, işlevsel, özgün ve çağdaş niteliklerde tasarım yapan tasarımcılara ihtiyaç vardır (Demiriz, Koç vd., 2010: 162).

Kostüm Tasarımı, belirli ilkeler doğrultusunda tasarım kavramlarının formüle edilerek yorumlandığı ve üç boyutlu ürün haline dönüştürüldüğü kostüm oluşturma sürecini kapsayan bir araştırmadır. Kostüm tasarımcısı ise, karakterlerin performanslarında önemli rolü olan giysileri oluşturmakla sorumlu kişidir. Kostüm tasarımcısı karakteri irdeler ve ardından kendi gözlemlerini kumaşla bütünleştirerek kostümü tasarlar. Bir kostüm tasarımcısının temel görevi belli bir karakterin görünümünü en iyi şekilde sağlayacak kostüm tasarımını oluşturmaktır. Bu nedenle kostüm tasarımı, sahne sanatlarının çok yüksek derecede dikkat ve özveri gerektiren önemli aktivitelerden biri olarak tanımlanabilir.

Kostüm tasarımcılarının kostüm tasarımları film veya sahne de kullanılma durumuna göre farklılık gösterir. Tiyatro için tasarlanan kostümler uzun zaman gerektirir. Oyunun özelliğine göre yıkanabilir ve dayanıklı olmaları gerekir. Tiyatro kostümlerinin tasarımı, sahne ışıkları altında iyi bir görünüme sahip olmalı ve gerektiğinde aktör veya aktrislerin, kostümleri hızla değiştirmesine uygun olmalıdır. Film için kostüm tasarımında, genellikle giysiler daha karmaşık ayrıntılı olması gerekir ve oyuncuların giysileri hızlı değiştirme gereklilikleri sahne kostümlerine oranla daha azdır.

Kostümler oyunun tonunu ve stilini belirlemek, olayların geçtiği zamanı ve mekânı göstermek, oyun kişilerinin hayat içindeki duruşları, meslekleri ve kişilikleri hakkında bilgi taşımak, karakterler arasındaki ilişkiyi, ana karakterleri diğerlerinden ayıran özellikleri, bir grubun bir başka gruba olan karşıtlığını sergilemek gibi işlevlere sahip olmalıdırlar (Wilson, 1976: 358). Bir kostüm oluşturulduğunda, sadece kostüm gösterilmez, tüm karakter çizilir. Karakter için tüm vücut detaylarının kompozisyonel güzellikleri işlenir ve karakter özelliklerinin gücü artistik olarak vurgulanır (Tan, 2004). Kostüm tasarımcısının görevi, hayal gücünü besleyebilecek için orada olan izleyicilerin inançlarına zıt düşmeyecek ve hayal güçlerini tetikleyecek şekilde görsel öğeler sunarak oyunun geçtiği zamanı, mekânı ve karakterlerin özgün özelliklerini doğru olarak yansıtmaktır (Bicat, 2003; Aktaran: Tekin, 2007: 1).

Yönetmen tasarımcılara, reji yorumunda oyun kişilerinin dış dünyayla olan ilişkilerinin nasıl olduğunu açıklamalıdır. Reji yorumu tasarımcılarda dokular, renkler ve yansımalara ilişkin düşünceler oluşturmaya başladığı andan itibaren; yönetmenin zihni birden bire görsel imgelerle dolmaya başlar. Tasarımcılar yönetmenle, bu konularla ilgili konuşma yapmalıdırlar. Yönetmenle tasarımcı arasında fikir uyumsuzluğu olduğunda, bunun ortak bir çalışma olduğunu düşünerek birlikte çalışmaktan vazgeçmelidirler (Cohen, 1988: 11-113).

Bir kostüm tasarlanırken kullanım amacı düşünülerek, gelebilecek eleştirileri ortadan kaldırmaya yönelik düzeltmeler yapılabilecek şekilde hazırlanmalı, kostümün hangi rolde ve nasıl kullanılacağı temel hareket noktası olmalıdır. Bu noktada tasarımcının bakış açısı, yaratıcılığı, sanatsal yönü, araştırmacı kişiliği ve eğitimi önemli bir etkidir (Demiriz, Koç vd., 2010: 162). Kostüm tasarımcısı ister proje bazında çalışan serbest tasarımcı olsun, ister bir kurumda görevli veya akademik bir tasarımcı olsun, karakterin sosyal statüsü veya kişiliğini yakalamak için çabalar, ayrıca performans süresi ile ortamın uyum halinde kalması için kostüm tasarlamaya özen gösterir. Bu iş iyi dikiş becerilere sahip olmayı gerektirdiği için, tasarımcının çeşitli dikim yöntemlerini uygulayabilme yeteneğine ve pratik deneyimine sahip olması önemlidir. Ayrıca detaylar üzerinde titizlikle durulması ve tasarım öğelerinin kostümün bütünlüğünü sağlayacak şekilde kullanılması, kostüm tasarımının değeri açısından son derece önemlidir. Karaktere göre tasarlanmış kostümlerde yapılacak herhangi bir değişiklik için tasarımcının yaratıcılık yeteneği de çok önemli

bir faktördür. Bu yetenek aynı zamanda kostümler teslim edilmeden önce tasarım kusurlarını tanımlamaya da yardımcı olacaktır.

Tasarım öğeleri, oyun yazarının mesajını ve vizyonunu hem ince hemde güçlü ifadelerle yansıtarak, moda çağrışımı içinde izleyicilere taşır. Işık, desen, biçim, renk gibi tasarım öğeleri izleyicileri oyunun içine çeker, katılımını sağlar ve izleyicilerin oyun yazarının ruh halini, tarzını ve yoğunluğunu yakalamasına yardımcı olur (Luere ve Berger, 1998: 111).

Kostüm tasarımcısı sahnede renk, çizgi, biçim, doku gibi tasarım elemanlarındaki uyum ve uyumsuzlukları kullanarak;

- Oyunculara gerçeklik hissi veren giysiler sağlamayı,
- Doku, kullanılan zengin malzemeler ve eşleştirmeler ile seyircilerde görsel ve duyuşsal çekiciliği arttıran atmosfer yaratmayı,
- Oyunun sınırlarını belirleyen somut çizgiler sağlamayı,
- Oyuncu grubu için bir birini tamlayan ve her bir oyuncunun vücut ve duruş tiplerine yakışır nitelikte tasarımlar yapmayı amaçlamalıdır (Stamoolis, 2007: 23).

Her kostüm tasarımcısının yaklaşımı, karakterlerin giysileri kadar kişisel olmasına rağmen, karakterlerin giysilerinin ortak bir amacı paylaştığı göz ardı edilmemelidir. Birçok izleyici için, el sanatları ve kostüm tasarımı yeteneği oyunu ana amacından uzaklaştırarak dikkat dağıtabildiği gibi, "tasarımdaki soyut, gerçekçi ya da sembolik herhangi bir vurgu veya detaylar yazarın senaryosuna dramatik bir ivme kazandırabilir" (Cohen, 1983: 97).

Kostüm tasarımcıları kendini yetiştirmek adına mevcut filmlerin ve oyunların kostüm analizlerini yaparak, karakterlerde göze çarpan kostüm detaylarının neler olduğunu, kostümlerin karakterler için nasıl birer sembol olduğunu, oyunun gidişatını yönlendiren renkler ve kumaşları belirlemelidir. Kostüm tasarımcısı, kültürünü, bilgisini, geçmişteki deneyimlerini, karakter hakkındaki araştırmalarıyla birleştirerek yorumlaması sonucunda, oluşturacağı tasarıma yeni bir yorum ve yeni bir bakış açısı getirebilir.

Gözlem, araştırma, inceleme ve yaratma gibi uzun zaman gerektiren kostüm tasarım sürecinin belirli aşamalarında, kostüm tasarımcılarının bazı problemlerle karşılaştıkları ve bu problemlerin çözümüyle orantılı olarak kostümlerin tasarım kalitesinin önemli ölçüde etkilendiği bilinmektedir. Kostüm tasarım sürecinde tasarımcılarının yaşadıkları problemlerin belirlenmesi ve tasarımcılar açısından değerlendirilmesinin amaçlandığı bu çalışmada amaca ulaşmak için aşağıdaki sorulara yanıt aranmıştır:

- Kostüm tasarımcıları tasarım öncesi araştırmalarında problem yaşamakta mıdır?
- Kostüm tasarımcıları kostümlerin kalıplarını hazırlamada problem yaşamakta mıdır?
- Kostüm tasarımcıları kostümlerin provalarında problem yaşamakta mıdır?
- Kostüm tasarımcıları kostüm malzemelerinin temininde problem yaşamakta mıdır?

2. ÇALIŞMANIN ÖNEMİ (RESEARCH SIGNIFICANCE)

Kostüm, giyinme aracı olarak bir dönemin, bir ülkenin, bir kişinin özelliklerini belirten bir sunumdur ve her zaman uygarlığın değişimini yansıtmaktadır. Tarihi süreç içinde kostümler, çağın ve bulunduğu toplumun ekonomik toplumsal, kültürel ve siyasal yapısından etkilenecek biçimlenmiş ve birbirinden ayrı özellikler göstermiştir. Sahne sanatlarında kostüm ise, en belirgin ve gösterişli giysilerden çağdaş kıyafetlere kadar, her oyunun performansında ve

hikâye anlatımında öncül rolü olan çok önemli bir araçtır. Bir kostüm tasarımcısı tarihsel bir bağlam içinde bir kişilik uyandırmak için, en ince sosyolojik detayları hesaplar ve görsel bir dil kullanarak tasarımlarına yansıtır. Uzun bir zaman gerektiren tasarım öncesi araştırma ve tasarım sürecinde tasarımcıların yaşadıkları problemler kostümlerin kalitesi açısından önem taşımaktadır.

Sahne sanatlarında kostüm tarzı, sahne biçimi, dekor stili, hareket kalıpları, ışık ve ses yoğunluğu her yönüyle bu alandaki sanatçılar tarafından yürütülmektedir. Kostüm tasarımcıları sahne gerisinde yer alan bu sanatçıların en önemlilerinden biridir. Çünkü kişinin kıyafetleri ilk bakışta hangi zaman dilimi içinde yaşandığı, fantezi ya da gerçek olup olmadığı, sosyal statü gibi pek çok şeyin tespitine olanak sağlar ve karakterin ve oyunun performansında etkilidir. Bu nedenle sahne sanatlarında kostüm ve dolayısıyla kostüm tasarımcısının önemli bir yeri vardır.

Kostüm tasarımcısı, tasarımlarını yaparken hangi malzemeyle nasıl bir etki yaratılabileceğini düşünerek ve doğru malzemenin hangisi olduğuna karar vererek çizimlerini yapmaktadır (Nutku, 1983; Tekin, 2007). Bu karar sürecinde, tasarımcının yoğunlaştığı konu hakkındaki araştırmalarını deneyim ve kültürel birikimi ile birleştirerek yorumlamasının etkisi olduğu kadar, çizimlerini üç boyutlu ürün haline dönüştürebilmesinde kullandığı ana ve yardımcı malzemeleri temin edebilme olanağının da önemli etkisi vardır.

Bir kostüm tasarımcısı tarihsel bir bağlam içinde bir kişilik uyandırmak için, en ince sosyolojik detayları hesaplar ve görsel bir dil kullanarak tasarımlarına yansıtır. Uzun bir zaman gerektiren tasarım öncesi araştırma ve tasarım sürecinde tasarımcıların yaşadıkları problemler kostümlere de yansiyabilmektedir. Tasarımcılar, kostüm hazırlayacağı karakterler hakkında detaylı bilgiye ulaşmada, kalıp formu oluşturmada ve kostümün tasarım detaylarını yansıtacak kumaş, desen, renk, doku, aksesuar ve süslemeler için gerçeğine uygun malzeme temin etmekte problemler yaşamaktadırlar. Tasarımcılar çoğu zaman problemlerini kendi çabaları ile aşmaya çalışmakla birlikte, bu durum tasarım süresinin uzamasına ve tasarım kalitesinin düşmesine neden olabilmektedir. Kötü bir tasarım, karakter üzerinde uyumsuz duruşuyla rolün etkisini azaltabilir ve oyuncuyu zor durumda bırakabilir. Buna karşılık iyi bir kostüm ise oyuncunun karakteri daha iyi yaşamasına olanak sağlar ve karakter özellikleri seyirciye daha iyi yansır. İyi bir görüntü sağlayarak, zayıf kalmış bir senaryonun gücünü arttırabilir, doğrudan dikkati çeker ve karakter tipini görsel olarak bütünler. Oyuncunun hareketlerini geliştirir ve seyirciyle senaryo arasında iletişim kurulmasını sağlar.

Kostüm tasarımcısının tasarladığı kostümlerle oyundaki karakter tasvirleri arasında bağlantı kurmada seyirciye yardımcı olacağı dikkate alındığında, bir oyunun performansı açısından kostümlerin tasarım kalitelerinin ne kadar önemli olduğu da ortaya çıkmaktadır.

3. YÖNTEM (METHOD)

Kostüm tasarım sürecinde tasarımcılarının yaşadıkları problemlerin belirlenmesi ve tasarımcılar açısından değerlendirilmesinin amaçlandığı bu araştırmanın evrenini, 2009-2010 yılları arasında Türkiye 'de devlet tiyatrolarında ve özel sektörde çalışan tüm kostüm tasarımcıları oluşturmaktadır. Araştırmanın örneklem grubunu ise, zaman ve kolay erişilebilirlik açısından seçilen, Ankara ve İstanbul Devlet Tiyatroları ile İstanbul'da özel sektörde 2009-2010 yılları arasında çalışan kostüm tasarımcıları oluşturmaktadır. Örnek çapı belirlemede Serper ve Aytaç'ın (2000) örneklem belirleme formülü kullanılarak örneklem belirlenmiştir. Güvenirlilik katsayısı ve hata payı dikkate alınarak değerler girilmiş

ve örneklemin en az 49 kişi olması gerektiği sonucuna ulaşılmıştır. Elde edilen sayının minimum değer olduğu düşünülerek örneklem sayısı 52 olarak belirlenmiştir. (Formülde e: hata payı, n: örnek büyüklüğü, z: güven katsayısına karşı gelen z değerini ifade etmektedir)

$$n = \frac{z^2 \cdot \lambda^2}{e^2}$$

Örneklem grubunun yaş dağılımları tablo 1'de sunulmuştur.

Tablo 1. Örneklem grubunun yaş dağılımı
(Table 1. The sampling group' age)

Yaş	S	%
20-25	3	5,8
26-30	23	44,2
31-35	13	25,0
36-40	9	17,3
41 ve üzeri	4	7,7
Toplam	52	100,0

Araştırmada kullanılan veriler, araştırmacılar tarafından geliştirilen ve iki bölümden oluşan veri toplama aracı (anket) ile elde edilmiştir. Aracın hazırlanmasında benzer çalışmalardan ve ilgili literatürden yararlanılmıştır. Veri toplama aracının ilk bölümü kostüm tasarımcıların demografik özellikleri ve kostüm tasarımcısının sahip olması gereken özelliklerle ilgili sorulardan oluşmaktadır. İkinci bölümde tasarımcıların kostüm tasarım sürecinde karşılaştıkları problemler ile ilgili görüşlerini içeren üçlü ve dörtlü likert tipi ölçek yer almaktadır.

Toplanan veriler Sosyal Bilimler İstatistik Paketi (SPSS 13.00 (Statistical Package For Social Sciences) kullanılarak analiz edilmiştir. Her bir anket sorusundan elde edilen değişken gruplarının frekans ve yüzde dağılımları hesaplanmış, veriler arasındaki ilişki düzeyleri ki kare (χ^2) testi uygulanarak, $p < .05$ anlamlılık düzeyinde analiz edilmiştir.

4. BULGULAR VE YORUM (FINDINGS AND DISCUSSIONS)

Bu bölümde araştırmacının alt problemlerine ilişkin yapılan istatistiksel analizler sonucunda ulaşılan bulgu ve yorumlar yer almaktadır. Kostüm tasarımcıların kostüm tasarımı ile ilgili eğitim alma durumları tablo 2'de sunulmuştur.

Tablo 2. Kostüm tasarımcıların tasarım eğitimi alma durumları
(Table 2. Costume designers' design education level)

Seçenekler	S	%
Lisans eğitimi almış	26	50,0
Anne/baba yanında yetişmiş	4	7,7
Modacı yanında çalışarak yetişmiş	8	15,4
Piyasa koşullarında farklı firmalarda çalışarak yetişmiş	14	26,9
Toplam	52	100,0

Tablo 2. incelendiğinde, kostüm tasarımcıların %50'sinin lisans eğitimi aldığı, diğer yarısının ise bir eğitim kurumundan tasarım eğitimi almadan, farklı yerlerde çalışarak kazandıkları deneyimler sonucunda kostüm tasarımcılığı yaptıkları görülmektedir.

Kostüm hazırlayabilme işinin sadece model çizmekle bitmediği (Göknil, 2000) dikkate alındığında; tasarım sürecini oluşturan her bir

işlem (kostüm tasarımı ile ilgili ön araştırma, malzeme belirleme, kalıp hazırlama ve bitmiş ürün oluşturmayı kapsayan dikim süreci) birbirinden bağımsız düşünülemediği için, tasarımcının her süreçte yer alması doğru ve zamanında, problemsiz bir tasarım sürecinin gerçekleşmesi için bir gerekliliktir.

Tablo 3. Kostüm tasarımcılarının sahip olması gereken özellikler
(Table 3. Costume designers need features)

Seçenekler	S	%
Tasarım sürecinin tüm aşamalarını uygulayacak beceriye sahip olması gerekir.	36	69,2
Kostümü tasarlaması yeterlidir, üretim yapma becerisine sahip olması gerekmez.	16	30,8
Toplam	52	100,0

Tablo 3'te, örneklem grubunun %69'unun "kostüm tasarımcılarının tasarım sürecinin tüm aşamalarını uygulayacak beceriye sahip olması gerektiğini" belirtmeleri, kostüm tasarımcısının tasarım sürecinin tüm aşamalarını organize edebilen ve uygulayabilen becerilere sahip olması gerekliliğini destekler niteliktedir.

Kostüm tasarımı, analitik düşünce, dünya görüşü, akımları takip etme, hesap yapma, arşivleme, araştırma, genel kültür, kalıp ve dikiş bilgisi, pratiklik, sistem, ekip ruhu ve anlaşılabilir olmak gibi donanımları gerektirmektedir. Tüm kostümlerde olduğu gibi, özellikle tarihi bir oyunun kostümlerini hazırlamak için, oyunun geçtiği dönemin iyi araştırıldığı bir tarihi bilgilere, karakterlerin kişisel özelliklerini belirlemeye ve uygulama için teknik becerilere ihtiyaç vardır. Bu nedenle tasarım öncesi ön araştırma tasarım ve tasarımcı açısından çok önemlidir.

Tablo 4. Kostüm tasarımcılarının ön araştırma yapma sürelerine göre müze araştırmalarında yaşadıkları problemler ki-kare testi sonuçları
(Table 4. Results of chi-square test for costume designers encountering the problem in museum research with respect to research periods)

Ön Araştırma Yapma Süreleri	Problem Yaşama Durumu						Genel Toplam	
	Hayır		Bazen		Evet		S	%
	S	%	S	%	S	%		
1 ay	13	65,00	3	15,00	4	20,00	20	100
3 ay	0	0	11	78,57	3	21,42	14	100
5 ay	3	25,00	9	75,00	0	0	12	100
6 ay ve üzeri	2	33,33	4	66,66	0	0	6	100
Toplam	18	34,61	27	51,93	7	13,46	52	100

$$n=52, df=6, x^2=22,870, p=0,001$$

Tablo 4. incelendiğinde, kostümü tasarlamadan önce ön araştırma süresini 1 ay olarak belirten kostüm tasarımcılarının %65'i müzelerdeki görsel kaynaklara ulaşmada problem yaşamadıklarını ifade etmişlerdir. Kostüm tasarımcılarının kostümü tasarlamadan önce ön araştırma sürecinde müzelerdeki kaynaklara ulaşmada sıkıntı yaşamamaları tasarım süreci için avantajlı bir durumdur. Araştırma süresi 3, 5, 6 ay ve üzerine çıktığı zaman "bazen" problem yaşadıklarını belirten tasarımcıların oranı da dikkat çekicidir. Bu sonuç tasarım süresinin uzun olmasının müzelerde saklanan giysilerin korunması konusundaki hassasiyetten kaynaklandığı şeklinde yorumlanabilir. Türkiye'deki birçok müze her dönemin özelliklerini taşıyan birçok materyali bünyesinde barındıran eserlere sahiptir. Özellikle etnografik eserlerin korunması ayrı bir titizlik

gösterdiğinden, uzun süren incelemelerin eserlere zarar verebileceği unutulmamalıdır.

Ki kare testi sonuçlarına göre, kostüm tasarımcılarının kostümü tasarlamadan önce ön araştırma yapma süreleri ile müzelerdeki görsel kaynaklara ulaşmada yaşadıkları problem durumları arasında istatistiksel açıdan anlamlı bir ilişki olduğu ($x^2=22,870$ $p=,001$) görülmektedir.

Tablo 5. Kostüm tasarımcılarının ön araştırma yapma sürelerine göre yazılı kaynağa ulaşmalarında yaşadıkları problemler ki-kare testi sonuçları

(Table 5. Results of chi-square test for costume designers encountering the problem in literature review with respect to research periods)

Kostüm Tasarımcılarının Ön Araştırma Yapma Süreleri	Problem Yaşama Durumu						Genel Toplam	
	Hayır		Bazen		Evet			
	S	%	S	%	S	%	S	%
1 ay	10	50,00	10	50,00	0	0	20	100
3 ay	0	0	14	100,00	0	0	14	100
5 ay	1	8,33	9	75,00	2	16,67	12	100
6 ay ve üzeri	2	33,33	4	66,66	0	0	6	100
Toplam	13	25,00	37	71,15	2	3,85	52	100

$n=52$, $df=6$, $x^2=19,60$, $p=0,003$

Tablo 5'e göre kostümü tasarlamadan önce ön araştırma süresini 1 ay olarak belirten kostüm tasarımcılarının %50'si tasarım öncesinde yazılı kaynağa ulaşmada problem yaşamadıklarını, %50 'si ise "bazen" problem yaşadıklarını ifade etmişlerdir. Araştırma süresine 1 ayın üzerinde zaman ayıran kostüm tasarımcılarının önemli çoğunluğunun, tasarım öncesinde yazılı kaynaklara ulaşmada problem yaşamamaları araştırma süresinin uzun tutulmasının kaynak taramada önemli olduğunu göstermesine rağmen, bu sürenin tasarım sürecinin sonraki aşamalarını kısıtlayacak kadar uzun olmayacak şekilde planlanması gerektiği de unutulmamalıdır.

Bir eser için kostüm tasarımı yapılırken oyunun geçtiği dönem, dönemin modası, karakterin yaşadığı yer, karakter yapısı, karakterin ekonomik, psikolojik ve sosyal durumu incelenmelidir (Kuruç, 1987). Kaynak tarama, kostüm tasarım sürecinin ilk aşaması ve süreci şekillendiren bir zaman dilimidir. Bu sürede giyim tarihi, kostüm hazırlanacak karakterlerin kişilik ve fiziksel özellikleri, aksesuar ve giysi tamamlayıcıları, dönemin giysi tasarım özellikleri gibi birçok kaynak (görsel, yazılı vb.) taranmaktadır. Dolayısıyla bu süreçte kostüm tasarımcılarının problem yaşamadıklarını belirtmiş olmaları olumlu bir sonuç olarak yorumlanabilir.

Ki-Kare testi sonuçlarına göre kostüm tasarımcılarının araştırma sürelerine göre yazılı kaynağa ulaşmada problem yaşama durumları arasında istatistiksel açıdan anlamlı bir ilişki ($x^2=19,604$ $p=,003$) gözlenmektedir.

Kostüm tasarımcıları farklı yöntemler kullanarak kostümlerin kalıp formlarını oluşturabilirler. Bu süreçte kalıp hazırlama bilgisine sahip olmak süreci takip etmek adına önemlidir. Ancak kostüm tasarımcılarının bir kısmı kostüm tasarımı için tüm aşamaları bilmenin, yani üretim yapma becerisine sahip olmanın gerekli olmadığını düşünmektedirler. Dolayısıyla kalıp hazırlama becerisine sahip olmayan kostüm tasarımcıları bu noktada sıkıntı yaşayabilmektedirler. Tasarlanan kostümlerin üretilebilmesi ve sanatçıların vücut ölçülerine göre kalıp elde edilebilmesi için kostüm tasarımcılarının bu eğitimi almaları ve yeterli bilgiye sahip olmaları

gerekmektedir. Kostüm tasarımcıları, eğitimi üniversitelerin ilgili bölümlerinden alabilecekleri gibi günümüzde birçok özel kuruluştan da bu eğitimi alabilmektedirler.

Tablo 6. Kostüm tasarımcılarının eğitim durumlarına göre kostümlerin kalıplarını hazırlamada yaşadıkları problemler ki-kare testi sonuçları
(Table 6. Results of chi-square test for costume designers encountering the problem in pattern preparing with respect to educational level)

Kostüm Tasarımcılarının Eğitim Durumu	Problem Yaşama Durumu						Genel Toplam	
	Hayır		Bazen		Evet			
	S	%	S	%	S	%	S	%
Lisans mezunu (tasarım alanı)	14	53,84	12	46,15	0	0	26	100
Aile yanında yetişmiş	4	100	0	0	0	0	4	100
Modacı yanında yetişmiş	5	62,50	3	37,50	0	0	8	100
Piyasada yetişmiş	0	0	11	78,57	3	21,43	14	100
Toplam	23	44,2	26	50,0	3	5,8	52	100

$n=52$, $df=6$, $\chi^2=22,908$, $p=0,001$

Tablo 6. incelendiğinde, lisans eğitimi almış olan kostüm tasarımcıların %53,84'ünün kostümlerin kalıplarını hazırlamada problem yaşamadığı, %46'nın ise "bazen" problem yaşadığı görülmektedir. Kostüm tasarımı eğitimi almayan, piyasa koşullarında çalışarak kazandığı deneyimleri ile kostüm tasarlayanların %78'inin "bazen" kalıp hazırlamada problem yaşadıklarını belirtmeleri, bu kişilerin tasarım detayları fazla ve karakterlerle özdeşleşmiş kostümlerin kalıplarını hazırlamada problem yaşayabilecekleri şeklinde yorumlanabilir.

Ki-Kare testi sonuçlarına göre, kostüm tasarımcılarının eğitim durumlarına göre kostüm kalıpları hazırlamada problem yaşama durumları arasında istatistiksel açıdan anlamlı ilişki olduğu ($\chi^2=22,908$ $p=,001$) görülmektedir.

Kostüm tasarımcısı rejisörün düşüncelerini öğrendikten sonra provaları seyredip her karakter üzerinde bilgi sahibi olarak çalışmalarına başlamaktadır. Öncelikle eskizler hazırlayarak, rejisörle görüşüp kritik alarak, gerekli düzeltmeleri yapıp renkli paftalarını çizerek malzeme çizelgesini hazırlamaktadır.

Kostümlerin tasarımları, kalıpları ve kesim işlemleri tamamlandıktan sonra, kostümü giyecek olan sanatçılarla ve tasarımcıyla birlikte provaları yapılarak üretim işlemlerine geçilmektedir. Bu provalar sırasında sorunların yaşanmaması için dikkatli ve planlı hareket etmek gerekmektedir.

Tablo 7. Kostüm tasarımcılarının kostüm provasında problem yaşama durumları

(Table 7. Costume designers encounter problems in costume rehearsal)

Seçenekler	S	%
Evet	10	19,2
Bazen	40	76,9
Hayır	2	3,8
Toplam	52	100,0

Tablo 7'ye göre, kostüm tasarımcılarının %76,9'u prova sürecinde "bazen" problem yaşamaktadırlar. Kostüm provaları sırasında oyuncudan kaynaklanan problemler, karakterin kostümden beklentileri ve istediği değişiklikler olabileceği gibi, provaya zamanında gelmeme veya prova sırasında provayı olumsuz etkileyecek farklı nedenler olabilir.

Oyuncudan kaynaklanan problemlerin tasarımcı tarafından en uygun şekilde çözümlenmesi önemlidir. Ancak oyuncunun kostüm üzerinde istediği değişiklikler yapılırken, karakterin özellikleri ile özdeşleşmiş detaylar, ana ve yardımcı malzemelerin birbirine uyumu dikkate alınarak, kostüm oyuncunun vücuduna uygun hale getirilmelidir. Bunun yanında kostüm-malzeme uyumu, kostüm-vücut-model uyumu gibi tasarımcıdan kaynaklanan problemler ise tamamıyla tasarımcının bilgi ve becerisi ile ilişkilidir.

Problem çözümü, yol gösterme, yeni bir keşifte bulunma, gerekli detay değişiklikleri gibi anlık karar verme işi tasarımcılar tarafından gerçekleştirilir. Kostümlü prova yapılırken, kostüm, dekor ve ışık düzenlemelerinin yanında kostümün oyuncunun performansına etkileri de göz önünde tutulmalıdır. Örneğin sanatçının etek boyunun uzun olması yürümesine engel olarak sahnede olumsuz bir görüntü yaratabilir veya kostümün formundan dolayı aktör kostümünü yeteri kadar hızlı değiştiremeyebilir. Bir dekorun önünde kostümün rengi kaybolmuş veya sahne ışıkları altında olması gerekenden farklı görünebilir. Çünkü dekor ve kostüm, tüm çalışma boyunca birbirinden bağımsız farklı atölyelerde üretilerek ilk defa kostümlü provada bir araya getirilmektedir. Provalar ilerledikçe küçük rötuşlar yapılarak problemler çözümlenebilir. Tasarımcı deneyimleri doğrultusunda daha doğru ve pratik çözümlere ulaşabilir.

Sahne sanatlarında ana malzemelerin yanı sıra, kostümleri destekleyici nitelikte aksesuarlar, ayakkabı, peruka, mask ve makyaj gibi bir takım tamamlayıcı öğeler de kullanılmaktadır. Brockett (2000), antik dönem kostümleri birbirine benzerlik göstermekle birlikte, simgesel olarak canlandırılmak istenen karakterlerin birbirlerinden kullanılan aksesuarlarla ayrılabilmesini belirtmiştir. Örneğin kral asa ile savaşçı ok ile yalvaran dal ile haberci bir çelenk ile ifade edilmiştir. Aynı durum Orta çağ dönemi için de geçerlidir. Orta Çağ döneminde kostümler düşsellikten çok simgeselci nitelikte olup oyuncuları birbirinden ayıran, kostümlerinden çok aksesuarları olmuştur. Dolayısıyla kostüm tasarımında malzeme ve aksesuar seçimi çok önemlidir ve tasarımcılar bu konuda zaman zaman problem yaşamaktadırlar.

Tablo 8. Kostüm tasarımcılarının ön araştırma yapma sürelerine göre malzeme temininde problem yaşama durumları ki - kare testi sonuçları
(Table 8. Results of chi-square test for costume designers encountering the problem in material supply with respect to research periods)

Kostüm Tasarımcılarının Ön Araştırma Yapma Süreleri	Problem Yaşama Durumu						Genel Toplam	
	Hayır		Bazen		Evet			
	F	%	F	%	F	%	F	%
1 ay	0	0	16	80,00	4	20,00	20	100
3 ay	0	0	4	28,58	10	71,42	14	100
5 ay	0	0	9	75,00	3	25,00	12	100
6 ay ve üzeri	2	33,34	4	66,66	0	0	6	100
Toplam	2	3,84	33	63,47	17	32,69	52	100

$$n=52, df=6, x^2=28,732, p=0,000$$

Tablo 8'de, ön araştırma yapma sürelerini 3 ay olarak belirten kostüm tasarımcılarının %71'i kostüm malzemelerinin temininde problem yaşadıklarını belirtmişlerdir. Ön araştırma için 1 ay ve daha uzun süre ayıran örneklem grubunun çoğunluğunun da kostüm malzemelerinin temininde "bazen" problem yaşaması, malzeme temininin tasarımcılar için önemli bir sorun oluşturduğu şeklinde yorumlanabilir. Kostüm tasarımcıları, özellikle tarihi oyun kostümlerinin dönem özelliklerini

yansıtmak kumaş ve aksesuara ulaşmakta güçlük çekmekte, aynı şekilde karakterlerin kişilikleri ile özdeşleşmiş kostümlerin hazırlanmasında da özel kumaş ve aksesuar tasarlatmak zorunda kalmaktadırlar. Özel uzmanlık ve titizlik gerektiren kumaş ve aksesuar tasarımı için harcanan süre, zaman açısından tasarım sürecini olumsuz etkileyebilmektedir. Kostüm tasarımcılarının malzeme temininde yaşadıkları problemlerin bu durumdan kaynaklandığı düşünülmektedir. Bu nedenle tasarımcı kostüm tasarımı için süre belirlerken, ön araştırma için yeterli sürenin yanında malzeme ve aksesuarları nasıl elde edeceğini göz önünde bulundurularak zaman etüdü yapmalı, üretim süresini kısıtlayarak kostüm tasarımının üretim kalitesinin düşmesini önlemelidir. Kostüm tasarımında malzeme uygunluğu kadar dikim tekniğinin uygunluğu da kostümün dönem ve karakter özelliklerini yansıtmak açısından önem taşımaktadır.

Ki-kare testi sonuçlarına göre ise kostüm tasarımcılarının tasarıma başlamadan önce ön araştırma yapma süreleri ile kostüm malzemelerini özel tasarlatma durumları arasında istatistiksel açıdan anlamlı ilişki ($\chi^2=28,732$ $p=,000$) olduğu görülmektedir.

5. SONUÇ VE ÖNERİLER (CONCLUSION AND SUGGESTIONS)

Kostüm tasarım sürecinde tasarımcılarının yaşadıkları problemlerin belirlenmesi ve tasarımcılar açısından değerlendirilmesinin amaçlandığı bu çalışmada; araştırma sonuçları doğrultusunda kostüm tasarımcılarının tasarım sürecini bir bütün olarak ele aldıkları ve karşılaşılan bir problemin tüm süreci etkilemesinden dolayı bazı problemlerle karşılaştıklarını söylemek mümkündür. Araştırmadan elde edilen sonuçlar aşağıdaki şekilde sıralanabilir:

- Kostüm tasarımı sürecinde çalışmakta olan işgücünün eğitim düzeyinin düşük olması, sürecin paydaşları arasında iletişim kopukluklarına neden olabilmektedir. Tasarım sürecinde yer alan bireylerin bazıları standart bir eğitimden geçerken bazılarının asgari düzeyde eğitim almaları, ya da usta çıarak ilişkisi ile kazandıkları tecrübelerin güncel isteklere yeterince yetişememesi, iletişim açısından elemanların ortak bir paydada buluşmalarını bazen zorlaştırabilmektedir.
- Kostüm tasarımcılarının tasarım öncesinde müze araştırmalarında ve yazılı kaynaklara ulaşmada problem yaşamadıkları belirlenmiştir.
- Kostüm tasarımcılarının prova sırasında bazen problem yaşadıkları, kostümlerin kalıplarını hazırlamada ise eğitim almayan kostüm tasarımcılarının eğitim alanlara oranla daha fazla problem yaşadıkları gözlenmiştir.
- Kostüm tasarımcılarının kostüm malzeme ve aksesuarlarını özel tasarlatma durumlarında gerek zaman açısından gerekse malzemeleri temin etme noktasında problemler yaşadığı görülmektedir.

Bu sonuçlar doğrultusunda aşağıdaki öneriler geliştirilebilir:

- Kostüm tasarımcılarının alanla ilgili eğitim alması ve bir kostüm türü üzerinde uzmanlaşması daha profesyonel bir süreci beraberinde getirecektir.
- Kostüm tasarımcılarının lisans eğitiminde Temel Sanat Eğitimi, Dünya Drama Tarihi, Dramaturgi, Sanat Tarihi, Türk Sanat Tarihi, Kostüm Tarihi, Araştırma Teknikleri, Üretim ve Kalıp Bilgisi gibi dersleri almaları, tasarım sürecinde karşılaşacakları sorunları en aza indireceği gibi, tasarımlarının karaktere uygun biçimde gerçekleştirilmesine büyük ölçüde yardımcı olacaktır.

- Tasarım sürecinin günümüz koşullarına uygun biçimde gerçekleştirilebilmesi, kurumun sahneleme sürecinde kendini sürekli olarak yenileyebilmesi ve geçmişte yapılan benzer işlerin her defasında daha verimli ve kısa sürede gerçekleştirilebilmesi için tasarımcıların alanda ortaya çıkan yeniliklerden haberdar olması gerekmektedir. Bu bağlamda, tasarımcılar düzenli olarak uluslararası yayınları takip etmeli, uluslararası platformda gerçekleşen yeniliklerden haberdar olmalı, dünyanın değişik yerlerindeki oyunları olanaklarını zorlayarak izlemeye çalışmalı ve kendilerini sürekli olarak yenilemelidirler.
- Kostüm tasarımcılarının tasarım öncesi araştırmalarında karşılaştıkları bürokratik işlemlerin en aza indirilmesi, zaman açısından tasarım sürecini olumlu yönde etkileyebilir.
- Kostüm tasarımcılarının, alanlarındaki güncel gelişmeleri takip edebilmeleri için yabancı dil bilgisine sahip olmaları gerekmektedir. Ayrıca kurumların ve özel sektördeki kostüm tasarımcılarının uluslararası etkinliklere katılabilmesi, profesyonel mesleki organizasyon ve yayınlara üye olabilmesi için gerekli destek ve kolaylık sağlanmalıdır.

KAYNAKLAR (REFERENCES)

1. Aybar, S., (2003). Sahne Tasarımında Dramatik Aksiyonun Belirleyiciliği. A.Ü. Tiyatro Araştırmaları Dergisi, sayı: 17, s.67-75.
2. Barthes, R., (1985). Tiyatro Giysisi Hastalıkları. [Çeviren belirtilmemiş]. Devlet Tiyatroları Sanat Haberleri Bülteni. (Ankara: D.T. Başdramaturgluk), Sayı: 25, S. 23.
3. Bıcat, T., (2003). Period Costume for the Stage. UK. Wiltshire: The Crowood Pressi.
4. Brockett, O.G., (2000). Tiyatro Tarihi. Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
5. Cohen, R., (1983). Theatre. Palo Alto, California: Mayfield Pub. Co.
6. Cohen, E.M., (1988). Working on a New Play: A Play Development Handbook for Actors, Directors, Designers and Playwrights. New York: Prentice Hall Press
7. Demiriz, S., Koç, F., Karadağ, A., Koca, E. ve Ulutaş, İ., (2010). Erken Çocukluk Döneminde Dramatizasyon Araçları ve Kostüm Tasarımları (8. Baskı). Ankara: Kök Yayıncılık.
8. Elam, K., (1980) The Semiotics of Theatre and Drama. London: Methuen.
9. Göknil, C., (2000). Kostüm Tasarımı. www.canangoknil.com. 25.11.2009.
10. Horn, M. and Gurel, L., (1981). The Second Skin. Boston: Houghton Mifflin Company
11. Ingham, R. and Covey, L., (1992). The Costume Designer's Handbook. 2nd ed. Portsmouth, NH: Heinemann.
12. Kuruç, B., (1987). Tiyatro İçin Pratik Bilgi El Kitabı. Ankara: Kültür ve Turizm Bakanlığı Yayınları.
13. Luere, J. and Berger, S., (1998). The Theatre Team: Playwright, Producer, Director, Designers, and Actors. London: Greenwood Press Westport, Connecticut
14. Nutku, Ö., (1989). Sahne Bilgisi. İstanbul: Kabcacı yayınları.
15. Nutku, Ö., (1983). Dram Sanatı. İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Yayınları, No: 17.
16. Serper, Ö. ve Aytaç, M., (2000). Basit Rassal Örneklem, Bursa: Ezgi Kitabevi, 2. Baskı.

17. Stamoolis, L.A.W., (2007). The body underneath: A Method of Costume Design. Oxford, Ohio:Master Thesis Miami University.
18. Tekin, S., (2007). Sahne Sanatlarında Kostüm Tasarım Süreci ve Bu Süreç İçinde İstanbul Devlet Opera ve Balesi'nde Sahnelenen Eserlerin İncelenmesi. Eskişehir: Yüksek Lisans Tezi, Anadolu Üniversitesi.
19. Tan, H., (2004). Character Costume Figure Drawing: Step by Step Drawing Methods for Theatre. Elsevier Inc.
20. Wilson, E., (19769). Stage Costumes. The Theatre Experience. 4. Baskı, USA: McGraw-Hill Book Company, s.356-375